

The Legend of Zelda: Data World

Von DokugaCoop

Kapitel 51: Nach der Ebbe

Du hast den Golem zerstört und ein "Altes Stück Metall" gefunden. Jetzt ist es an der Zeit weiter zu gehen. Nach dieser Auseinandersetzung, mit einem uralten Kriegsgolem, gelangst du zu einem länglichem Bereich, der dir eine Kiste vor die Füße legt, in der sich eine weitere Flasche, samt "Blaues Elixier" darin befindet. Das scheint dein Glückstag zu sein. Es ist bereits deine fünfte Flasche und dennoch nicht die letzte in "Data World". Wahrscheinlich ist diese gefüllte Flasche aber auch die einzige Rettung vor den weiteren Gefahren, die dir im Tempel auflauern werden. Es geht immer weiter nach oben. Ein Ende ist immer noch nicht in Sicht. Doch langsam nähert sich Zelda der großen Tür, die sich beinahe an der Spitze des Tempels befindet. Die Zeichen der Tür leuchten kurz auf, bis sich diese vor Zelda öffnete. Sieht so aus, als wäre dieser Raum ziemlich hoch. Wie groß war denn dieser Tempel von außen? Das kommt mir langsam komisch vor. Zumindest steht in der Mitte des Raumes eine Art...Totem. Als du dich diesem näherst, wird es aktiviert und schießt auf dich mit einem Laser, der dich verfolgt! Vorerst stoppte die Musik des Tempels, als dich der blaue Kristall des Totems erfasste und den Laser freigab. Auf dem Boden, um das mechanische Totem herum, befinden sich vier Krüge, die du noch schnell erreichen und zerstören willst. Mehrere Herzen und eine große, grüne Flasche, fliegen aus den Krügen, die dir etwas Leben und Energie beschaffen. Als du dem Laser entkommen kannst, lädt sich das Totem auf. Das ist deine Chance! Mit "Din's Flamme" zerstörst du den blauen Kristall, der den Angriff ausführt. Das war's!...Oder auch nicht. Der ganze Raum füllt sich langsam mit Wasser. Plötzlich ertönt wieder ein musikalisches Stück, jedoch hektischer als zuvor. Ein Weg offenbart sich dir Richtung Tempeldecke. Das Totem ist größer als du dachtest. Als du einen Fuß mit Zelda auf den Wendelgang legst, erscheint die große Schrift, ab dem ersten Abschnitt des Totems: "Gezeitentotem: Flut". Die Kamera zoomt schließlich bis an die Decke. Boah, was für ein Koloss! "Das ist "Flut", das Gezeitentotem, was zur Kontrolle des Wasserstandes von einem uralten Volk Teslans erbaut wurde. Jeder Abschnitt des Totems besitzt einen eingebauten Verteidigungsmechanismus, der die Eindringlinge des Tempels vernichten soll." Wie schön, ein weiterer, uralter Vorfahre von mir. Als sich die Pracht des Totems dir zu erkennen gab, tauchen, um das Totem herum, Bilder von Zerestro auf, die von einem anderen Ort aus übertragen werden! "Du hättest nicht herkommen dürfen, Mädchen. Das Totem, wie auch der Tempel, gehört nur mir allein! Ich befehle die Maschinen, nicht Gaium und nicht sonst wer! Gaium war nur eine Marionette, die ihr Leben für eine große Sache verschrieben hatte, nichts weiter! Bleib stehen und ich verspreche dir dich von deiner traurigen Existenz zu erlösen." Wie freundlich von ihm. Währenddessen schießen die unterschiedlich farbigen

Kristalle weiter auf Zelda ein, die du versuchen musst zu zerstören, wobei das Wasser, was durch das Totem elektrisch geladen wird, weiter nach oben steigt. Berührt Zelda das Wasser, ist es vorbei, also: spute dich! Erst muss der Flammenwerfer ausgeschaltet werden, den der zweite Abschnitt des riesigen Totems freigibt. Dazu vernichtest du mit Zelda den roten Kristall, aus dem das Feuer schießt, was dir den Weg nach oben versperrt. Danach ist der gelbe Kristall dran, der Zelda gefährlichen Strom entgegenschießt. "Was willst du damit bezwecken? Ihr könnt mich nicht aufhalten! Die Wildklauen sind unter meiner Kontrolle! Die Schlicker werden sterben und Teslan wird untergehen, wie es schon längst hätte passieren sollen." Ein weiterer Abschnitt besitzt keinen Kristall, doch dafür musst du weiter nach oben laufen, ohne dich von dem elektrischen Gitter treffen zu lassen, was im Kreis und somit um das Totem herum rotiert. Weitere Abschnitte folgen. Insofern du versagst und stirbst, wirst du in dem Raum des Bosses zurückversetzt, ohne den ersten Kristall zerstören zu müssen. Die Bilder, sowie der Text von Zerestro, tauchen übrigens auch nicht mehr auf, nachdem sie dir übermittelt wurden. Noch einmal Feuer, daraufhin ein weiterer, blauer Kristall, der einen Laserstrahl auf Zelda ansetzt. Vor Zelda bündelt sich daraufhin ein Eisstrahl, der von dem Totem abgegeben wird. An dieser Stelle befindet sich ein weißer Kristall, der von "Din's Flamme" erfasst werden sollte. Ich hoffe du hast noch etwas Energie zur Verfügung. Diese ist ein wichtiger Begleiter für Zelda. Ohne Energie schaffst du es nicht die Kristalle zu zerstören, um an die Spitze des Tempels zu gelangen. Du würdest feststecken und ebenfalls gegen Flut verlieren. Ein äußerst schwieriger Boss, bei dem Vorsicht und Genauigkeit mit dem "Din's Flamme"-Zauber geboten ist. "Warum kämpfst du? Dein Vater hat dich verraten, du bist allein!" Zelda weiß genau, warum sie kämpft. Sowohl für Teslan, als auch für ihre Kameraden und Freunde, die sie begleiten. Als würde sie Teslan Zerestro überlassen. Niemals! Es gibt außerdem immer noch Fragen aufzudecken, die Zelda beantwortet haben will. Sie erreicht letztendlich die Spitze des Tempels, bei der sich der Kern des Totems befindet. Zwei "Wachbots", die dir einst in der "Mechanischen Festung" begegnet sind, müssen nur noch ausgeschaltet werden, bevor Zelda den Kern, mit der Flamme von Din, zerstören kann. Um den Kern stehen dir ein paar Gefäße mit grünen Flaschen zur Verfügung, die dir deine Energie auffrischen können. Als Zelda diese Gegner und daraufhin den Kern zerstört, fließt das Wasser komplett aus dem Tempel und wohl auch aus dem Untergrund, von wo aus es sich angesammelt hatte.

Das Wasser floss wieder in den Funkensumpf. Die Unterwelt-Zoras wurden von den Helden vertrieben. Hinter Zelda erstrahlt ein weiteres Herzteil, sowie auch der Lichtkegel, der dir den Weg in die Freiheit zeigt. Zelda setzt ein Lächeln auf, während du sie, mit einem knappen Überlebensergebnis, in den Lichtkegel schickst. Beinahe wäre es um sie geschehen, doch du konntest immerhin dem steigenden Wasser enttrinnen. Mit erhobener Brust erscheint sie auf der kleinen Fischerinsel, am Rande des Sees, vor Link, Raviv, dem Fischer und seinem Sohn. Der Teslan-See ist nun wieder komplett mit Wasser gefüllt, was wieder in den Funkensumpf fließt. Die Unterwelt-Zoras wurden vertrieben und die Schlicker müssen nicht mehr auf ein Wunder hoffen, um vor diesen üblen Kreaturen, sowie vor dem Austrocknen, gerettet zu werden.